MAX PAYNE™

DZIĘKUJEMY ZA ZAKUPIENIE TEJ GRY!

Max Payne nie należy do grupy typowych bohaterów, którzy najczęściej mają możliwość wyboru, decydując - czy chcą ryzykować życie, czy też nie. On za wszelką cenę próbuje wybrnąć z sytuacji bez wyjścia! Życie rozdało mu bowiem kiepskie karty, jednak dobry gracz potrafi wygrać nawet ze słabymi kartami...

Jedną z wielu innowacji tej gry jest opcja nazwana Spowolnionym Czasem, która wprowadza gry akcji w zupełnie nowy wymiar - wymiar czasowy. Nie będziemy wyjaśniać, w jaki sposób Max jest w stanie zmieniać na swoją korzyść prędkość upływu czasu. Może - jak sportowiec - posiadł umiejętność niezwykłej koncentracji, kiedy adrenalina sprawia, że ciało przeskakuje na wyższe obroty, a czas wydaje się zwalniać swój bieg...? Najważniejsze jest to, że Max może spowolnić czas, a jego umiejętność pozwala zupełnie inaczej odbierać trójwymiarowe gry akcji! Korzystaj z tej opcji - nie jeden raz ocali Ci tyłek!



Na pewno też zauważysz, że fabuła w grze "Max Payne" nie została zepchnięta na dalszy plan. Przeciwnie - stanowi integralną i mocno związaną z akcją część gry, wzbogacając dzięki temu zabawę. Fabuła jest przedstawiana w grze na kilka sposobów, najczęściej pojawia się w formie opowieści rysunkowej - czyli komiksu. Dotychczas żadna trójwymiarowa gra akcji nie wykorzystywała do prezentacji wydarzeń komiksu, uważamy więc, że zastosowana metoda dodała grze głębi fabularnej, którą inaczej trudno jest osiągnąć. Mamy nadzieję, że podzielisz nasze zdanie.

"Max Payne" jest również pierwszą grą akcji, która naprawdę analizuje Twoje umiejętności i automatycznie dostosowuje poziom trudności do osiąganych przez Ciebie wyników.

Tworzenie gry zajęło nam dużo czasu, wymagało także poświęcenia i wiedzy wielu osób, które oddały temu projektowi cząstkę swojego życia. Wszyscy jesteśmy dumni z efektu końcowego, a co ważniejsze, wierzymy, że będziesz się dobrze bawić.

Nawet gdy ukończysz grę, nie musisz się martwić, że więcej już nie ujrzysz Maxa. Dimension Films i Collision Entertainment połączyły już swoje siły, aby stworzyć pełnometrażowy film oparty na grze; trwają też prace nad dalszymi przygodami tej postaci.

Jeszcze raz dziękujemy!
Remedy i 3D Realms Entertainment



PROLOG

Na tylnym siedzeniu jadącego ulicami Nowego Jorku samochodu czuję się bezpieczny i oddalony od miasta, które bacznie obserwuje mnie jaskrawymi oczami neonów... W nocy drapacze chmur zyskują srebrną poświatę, a każdą ceglaną ścianę pokrywa graffiti - zielona litera "V" ze strzykawką pośrodku. "V" jak "Valkiria". Narkotyk. Czerwono-niebieskie światła radiowozów odbijają się na śniegu...

Nagle gdzieś z mroku dobiega hałas... Dźwięk brzmi niczym huk wystrzału, co sprawia, że bezwolnie zaczynam sobie przypominać, jak to wszystko się zaczęło... To było podczas ostatniego spotkania z Alexem, jeszcze zanim zacząłem pracę jako tajniak. Jedliśmy jakąś lichą kolację... Siedział naprzeciwko mnie - uśmiechał się, ale oczy go zdradzały... Od dawna nie odnieśliśmy sukcesu... Wciąż pamiętam jego słowa: "Aby dotrzeć do źródła, trzeba dorwać Jacka Lupino. Jednak żeby to osiągnąć, musisz zdobyć zaufanie ludzi rodziny Punchinello, Joeya i Virgilio Finito, Vinniego



Gognittiego - zastępcy Lupino. Wszystkich ważniaków".

Już wtedy pojawiły się pierwsze oznaki tego, co miało nastąpić później. Widać je było w wystraszonym spojrzeniu Alexa, w czerni pitej przeze mnie kawy, a nawet w fakcie, że pistolet boleśnie uwierał mnie w bok. Ale wówczas przegapiliśmy te sygnały. Zignorowaliśmy. Nie chcieliśmy przyjąć ich do wiadomości... Parę godzin później Max Payne - agent specjalny agencji DEA - został wykasowany z wszystkich baz danych, a następnie zastąpiony nową wersją: Max Payne - kryminalista z kilometrowej długości listą popełnionych przestępstw. To właśnie byłem nowy ja!

Ale kilka dni temu wszystko zawaliło się z hukiem. Czarna godzina nadeszła niczym zimowa burza. Znalazłem się na krawędzi - na ziemi niczyjej między dobrem i złem. Stanąłem na drodze mafii, nie mając nic do stracenia! Nowojorska policja tropiła mnie, idąc śladem tysięcy wystrzelonych





łusek, które zostawiałem za sobą. Chciałem znaleźć wyjaśnienie wielu spraw, ale każdy kolejny strzał dodawał jedynie nowe pytania - żadnych odpowiedzi...

Samochód zatrzymuje się na skrzyżowaniu. Światła na zewnątrz zabarwiły śnieg na czerwono - wygląda to tak, jakby całe miasto stanęło w płomieniach. I wtedy nagle zaczynam rozumieć, że próbuję się oszukać. To wszystko nie zaczęło się podczas kolacji z Alexem. Zaczęło się trzy lata temu w mojej sypialni. W sypialni, której do dzisiaj nie opuściłem...

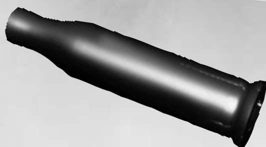
Leżąca na łóżku Michelle z piersią poznaczoną dziurami po kulach... Urwany krzyk naszego dziecka... I ten wystrzał! Jak kończący zdanie wykrzyknik... Jednak on dawno już przebrzmiał, nie pozostało po nim nawet echo. To od tego momentu nie rozstaję się z bronią, a widok sypialni wciąż mam przed oczami...

Zwłaszcza teraz, gdy miasto napiera na mnie przez okna samochodu. W lusterku wstecznym widzę swoje przymrużone oczy. Ręce, trzymane niewygodnie za plecami, niemal już zdrętwiały... Wszystko, co zdarzyło się później - po tragicznych wydarzeniach, które zaszły w mojej sypialni - to jeden wielki chaos... Chaotyczny wir wywołujący mdłości i niesmak...

By wszystko było jasne muszę cofnąć się myślami trzy lata wstecz. Do tamtej nocy, kiedy rozpoczęło się moje cierpienie...







ZACZYNAMY

WYMAGANIA SYSTEMOWE



MINIMALNE (MINIMALNY POZIOM SZCZEGÓŁOWOŚCI GRAFIKI):

- Procesor Intel lub AMD 450 MHZ
- 96 MB Pamięci RAM
- Karta graficzna 16 MB, kompatybilna z Direct3D

ZALECANE (ŚREDNI POZIOM SZCZEGÓŁOWOŚCI GRAFIKI):

- PROCESOR INTEL LUB AMD 700 MHZ
- 128 MB PAMIęCI RAM
- KARTA GRAFICZNA 32 MB, KOMPATYBILNA Z DIRECT3D

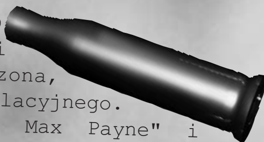
Odpowiednik sprzętu ocenionego na 2200 w programie 3DMARK2001

POZOSTAŁE WYMAGANIA:

- DirectX 8.0
- Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectSound
- Mysz + Klawiatura
- System operacyjny Microsoft Windows 95/98/ME/2000

Jeśli chcesz sprawdzić możliwości swojego komputera, użyj programu 3Dmark2001, który można znaleźć na stronie: www.madonion.com.

IINSTALACJA GRY



Aby zainstalować grę, włóż płytę CD z grą do napędu CD-ROM. Jeśli funkcja Autostart jest włączona, uruchomi się ekran programu instalacyjnego. Wybierz przycisk "Zainstaluj grę Max Payne" i postępuj dalej zgodnie z instrukcjami. Jeśli funkcja Autostart nie jest włączona, kliknij dwukrotnie ikonę "Mój komputer" na pulpicie Windows. Następnie dwa razy kliknij ikonę napędu CD-ROM i postępuj dalej zgodnie z instrukcjami. Jeśli nie uruchomi się ekran programu instalacyjnego, kliknij dwukrotnie ikonę "install.exe".

Aby zainstalować grę na komputerze z systemem Windows 2000 lub Windows XP, użytkownicy muszą posiadać uprawnienia administratora.

MENU STARTOWE I MENU OPCJ



Zanim rozpoczniesz grę, w menu startowym możesz wybrać kartę graficzną, tryb wyświetlania i akceleracji.

Karta graficzna. Jeżeli w Twoim komputerze są zainstalowane dwie karty graficzne, ich nazwy zostaną tutaj wyświetlone. Jeśli komputer jest wyposażony tylko w jedną kartę graficzną, to będzie ona wybrana automatycznie.

Tryb wyświetlania. Tutaj możesz wybrać rozdzielczość i głębię kolorów grafiki. x 32 oznacza 32-bitową głębię kolorów, która daje lepsze efekty, ale może znacząco spowolnić działanie gry, szczególnie na komputerach ze starszymi modelami kart graficznych.

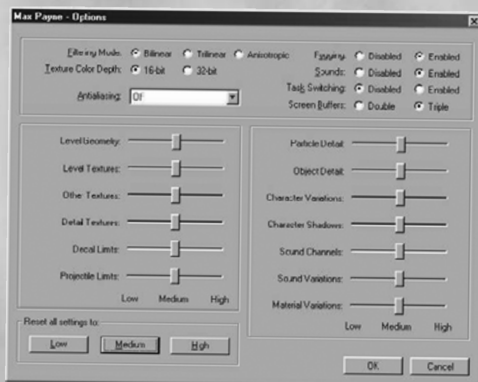
Akceleracja. Nowsze karty graficzne obsługują "Sprzętowe T&L" i właśnie tego trybu akceleracji należy używać, jeśli jest to możliwe. Jeżeli Twoja karta nie obsługuje tego trybu sprzętowo, zostanie automatycznie włączone "Programowe T&L".

W menu 'Opcje' można zmienić kilka ustawień związanych ze szczegółowością wyświetlanej grafiki. Program instalacyjny sprawdzi szybkość Twojego komputera i automatycznie dopasuje szczegółowość grafiki. Możesz dokonać zmian tych ustawień,

pamiętaj jednak, że tylko szybki komputer jest w stanie zapewnić odpowiednią płynność gry przy ustawieniu wysokiej szczegółowości detali graficznych. W menu 'Opcje' można zmienić następujące ustawienia:

TRYB FILTROWANIA TEKSTUR

Do wyboru są tryby: bilinearny, trilinearny i anizotropowy. Ustawienie to wpływa na jakość filtrowania tekstur wszystkich powierzchni i obiektów (ścian, postaci itp.). Filtrowanie trilinearne lub anizotropowe może znacząco obniżyć płynność gry, dlatego zalecamy korzystać z nich tylko przy kartach graficznych wysokiej klasy.



GłęBIA KOLORÓW TEKSTUR

Do wyboru jest głębia 16-bitowa i 32-bitowa. Głębia 32-bitowa daje lepszą jakość obrazu, jednak zużywa czterokrotnie więcej pamięci niż głębia 16-bitowa, dlatego jej użycie zalecamy jedynie graczom dysponującym komputerami z 256 MB pamięci RAM i kartą graficzną z 64 MB pamięci.

ANTIALIASING

Włączenie tej opcji poprawi jakość obrazu. Jest ona jednak ona obsługiwana tylko przez niektóre karty graficzne wysokiej klasy, poza tym zmniejsza szybkość gry.

EFEKTY MGŁY
Można je włączyć lub wyłączyć. Zalecamy pozostawienie tej opcji włączonej, chyba że pojawią się problemy z uruchomieniem gry.

DŹWIĘKI
Tutaj można włączyć lub wyłączyć efekty dźwiękowe i muzykę.



PRZEŁĄCZANIE ZADAŃ
Wyłącz systemowe przełączanie zadań, jeśli chcesz wykorzystywać w grze kombinację klawiszy ALT+TAB.

TRYBY BUFOROWANIA EKRANU
Do wyboru jest tryb podwójny lub potrójny. Zalecamy użycie trybu potrójnego buforowania - poprawi płynność gry, jednak wykorzystuje więcej pamięci karty graficznej.

GEOMETRIA POZIOMÓW
Opcja ta wpływa na wygląd detali w środowisku gry. Wyższe ustawienie sprawi, że powierzchnie zakrzywione będą gładsze, a dynamiczne oświetlenie zyska lepszą jakość. Wysokie ustawienia należy wykorzystywać tylko przy karcie graficznej dobrej klasy.

TEKSTURY POZIOMÓW
Opcja ta wpływa na jakość i ostrość tekstur w środowisku gry. Wysokie ustawienie wymaga więcej pamięci - systemowej i karty graficznej.

INNE TEKSTURY
Opcja ta wpływa na jakość innych tekstur, np. postaci i broni. Wysokie ustawienie wymaga więcej pamięci - systemowej i karty graficznej. Opcja ta decyduje również o wyglądzie przerywników komiksowych - niskie ustawienie może sprawić, że będą one nieostre.

SZCZEGÓŁOWOŚĆ TEKSTUR
Wysokie ustawienie wprowadzi do środowiska gry szczegółowe tekstury. Opcja ta może znacząco obniżyć szybkość działania gry, dlatego zalecamy używać jej przy kartach graficznych wysokiej klasy. Uwaga. Jeśli wystąpią problemy z uruchomieniem gry, należy przesunąć suwak opcji na położenie średnie lub niskie.

LIMIT USZKODZEŃ

Ogranicza liczbę otworów po pociskach, które mogą być wyświetlane jednocześnie w jednym pomieszczeniu. Gdy ich liczba osiągnie wyznaczony limit, nie będą tworzone kolejne otwory.

LIMIT POCISKÓW

Ogranicza liczbę łusek i pocisków, które mogą być wyświetlane jednocześnie w jednym pomieszczeniu. Jeśli ustawienie jest niskie, łuski nie będą w ogóle pokazywane.

EFEKTY CZĄSTECZKOWE

Jeśli ustawienie jest niskie, nie będą widoczne niektóre efekty (np. burze śnieżne).

SZCZEGÓŁOWOŚĆ OBIEKTÓW

Jeśli ustawienie jest wysokie, postaci, broń, pociski i łuski są pokazywane z większą liczbą detali.

RÓŻNORODNOŚĆ POSTACI

Opcja ta określa, ile postaci o różnym wyglądzie pojawi się w grze. Ustawienie niskie oznacza jedną, średnie - dwie, wysokie zaś - sześć różnych typów postaci. Wyższe ustawienie wymaga więcej pamięci - systemowej i karty graficznej.

CIENIE

Opcja ta określa, jak szczegółowo będą wyświetlane cienie postaci. Niskie ustawienie całkowicie wyłącza cienie.

KANAŁY DśWIęKU

Opcja ta określa, ile kanałów dźwięku będzie wykorzystanych w grze. Niskie ustawienie oznacza osiem kanałów, średnie - dziesięć, wysokie zaś - dwanaście kanałów dźwiękowych. Wyższe ustawienie może wymagać szybszego procesora.

RÓŻNORODNOŚĆ DŹWIĘKU

Opcja ta określa, ile różnych odmian efektów dźwiękowych (odgłosów rykoszetów czy okrzyków postaci) pojawi się w grze. Niskie ustawienie oznacza brak różnorodności, średnie - dwie odmiany, natomiast wysokie ustawienie włącza wszystkie odmiany.

RÓŻNORODNOŚĆ MATERIAŁÓW

Opcja ta określa, ile różnych odmian materiałów pokrywających poszczególne powierzchnie pojawi się w środowisku gry. Wyższe ustawienie wymaga więcej pamięci - systemowej i karty graficznej.

MENU I INTERFEJS

GŁÓWNE MENU



KONTYNUACJA
Opcja ta pozwala wczytać ostatnio zapisany stan gry, dzięki czemu można kontynuować grę od miejsca, w którym poprzednio się ją przerwało.

TRENING
Jest to krótki trening, który zapozna Cię z grą i jej sterowaniem. Zalecamy skorzystać z tej opcji, zanim zaczniesz grę po raz pierwszy.

NOWA GRA
Tutaj możesz rozpocząć nową sesję gry. Po wybraniu tej opcji musisz jeszcze ustalić tryb gry. Poszczególne tryby (Ścigany, Twardziel, Zimny Trup) są opisane szerzej w dalszej części instrukcji.

WCZYTAJ (KLAWISZ SZYBKIEGO WCZYTANIA: F9)
Otwiera ekran menu 'Wczytaj grę'.

ZAPISZ (KLAWISZ SZYBKIEGO ZAPISU: F5)
Otwiera ekran menu 'Zapisz stan gry'. Możesz wybrać jeden z dziesięciu dostępnych miejsc zapisu, aby zachować bieżące postępy w grze. Zapis stanu gry jest możliwy tylko pod warunkiem, że jest uruchomiona sesja gry.

Naciskając klawisz szybkiego zapisu, możesz zachować stan

gry bez wchodzenia do menu. Warto robić tak od czasu do czasu, aby uniknąć problemów, gdy Max zginie. Stan gry zachowany wcześniej zostanie nadpisany przez najnowszy zapis.

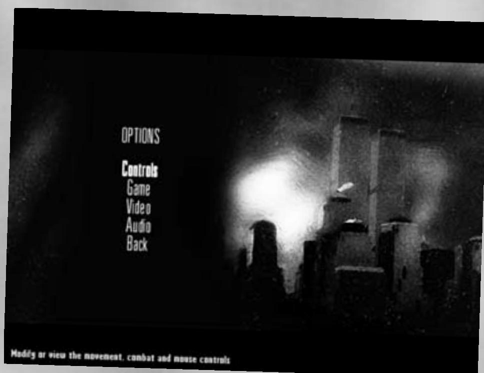
Pliki z zapisanymi stanami gry przechowywane są w folderze "My Documents".

OPCJE
Otwiera menu Opcji.

MENU 'WCZYTAJ GRę'
Z menu 'Wczytaj grę' możesz wybrać zapisany wcześniej stan gry. Gdy przesuniesz kursor myszy na jeden ze stanów gry, w prawym górnym rogu pojawi się obrazek ilustrujący zapisaną w tym pliku sytuację. Zaznacz grę, którą chcesz wczytać, a następnie naciśnij klawisz ENTER lub kliknij lewym przyciskiem myszy.

Gra zostaje też zapisana automatycznie przy każdorazowej zmianie mapy.

MENU OPCJE



STEROWANIE
Umożliwia dopasowanie klawiszy odpowiedzialnych w grze za ruch i walkę. Można tu również zmienić czułość myszy.

GRA
Menu Gra zawiera następujące elementy:

POKAŻ CELOWNIK
Umożliwia włączenie lub wyłączenie wyświetlania celownika.

AUTOMATYCZNE CELOWANIE
Domyślnie jest ono włączone i ułatwia w ten sposób graczowi dokładne celowanie. Jeśli czujesz się na siłach, aby celować samodzielnie, to tutaj możesz wyłączyć automatyczne celowanie.

AUTOMATYCZNA ZMIANA BRONI
Gdy uaktywnisz tę opcję, Max będzie automatycznie zmieniał broń na lepszą (jeśli taką znajdzie).

PODPOWIEDZI
W niektórych sytuacjach w grze zobaczysz podpowiedzi dotyczące używania broni lub przedmiotów. Gdy już opanujesz te elementy, to tutaj możesz wyłączyć wyświetlanie podpowiedzi.

GRAFIKA
Menu 'Grafika' zawiera następujące elementy:

OSTROŚĆ TEKSTUR
Opcja ta odpowiada za ustawienia mipmappingu, a tym samym za wygładzenie tekstur.

JASNOŚĆ : Opcja ta umożliwia dostosowanie poziomu jasności obrazu. Zalecamy, aby przed zmianą poziomu jasności gry, ustawić właściwie jasność monitora.

PRZYWRÓĆ DOMYŚLNE: Przywraca pierwotne ustawienia ostrości tekstur i jasności.

DŹWIĘK
Menu 'Dźwięk' zawiera następujące elementy:

GŁOŚNOŚĆ MUZYKI
Umożliwia zmianę poziomu głośności muzyki.

GŁOŚNOŚĆ EFEKTÓW
Umożliwia zmianę poziomu głośności efektów dźwiękowych.

PRZYWRÓĆ DOMYśLNE
Przywraca domyślne ustawienia poziomu głośności muzyki i efektów dźwiękowych.

STEROWANIE

Ustawienia klawiszy sterujących przygodami Maxa można zmienić i dopasować do własnych wymagań

ZATRZYMANIE GRY (Klawisz "P")
Pauza umożliwia zatrzymanie animacji i obejrzenie szczegółów kamerą panoramiczną.

CELE MISJI (KLAWISZ "F2")
Można tu sprawdzić - lub przypomnieć sobie - jakie zadania stoją przed Maxem w bieżącej misji.

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW (KLAWISZ UŻYJ)
Świat Maxa jest bardzo interaktywny, a bohater może użyć wielu przedmiotów. Naciśnięcie klawisza Użyj w pobliżu przedmiotu, którego można użyć, sprawi, że Max wykona odpowiednią czynność. Max może otwierać szafy i szuflady, podnosić konkretne przedmioty, używać przełączników i tablic kontrolnych, a także badać ślady i czytać znalezione notatki

Gdy Max zbliży się do ciekawego przedmiotu lub śladu, obróci głowę i spojrzy na ten obiekt, a nad głową Maxa pojawi się znak wykrzyknika ("!"). Możesz wtedy przeszukać okolicę, aby sprawdzić, co tak zainteresowało Maxa.

Użycie niektórych przedmiotów może uruchomić przerywniki komiksowe. Jeśli chcesz je obejrzeć później, naciśnij klawisz F1.



KOMIKS



PRZERYWNIKI KOMIKSOWE

Komiks o Maksie pojawia się na różnych etapach całej gry, objaśniając graczowi poszczególne wątki fabuły. Przerywniki mogą opisywać nowe otoczenie, postaci i zwroty akcji, a także przekazywać istotne informacje, których Max będzie potrzebował do odkrycia prawdy.

TRYB ODTWARZANIA: Po Po natrafieniu na nowe strony komiksu, obejrzysz je w "trybie odtwarzania", w którym strony są przesuwane automatycznie. Usiądź wygodnie, oglądaj obrazki i słuchaj dialogów. Po zakończeniu wyświetlania automatycznie wrócisz do gry.

TRYB PRZEGLĄDANIA: Naciśnięcie klawisza spacji podczas wyświetlania przerywników komi-ksowych uruchomi "tryb przeglą-dania". Podkład głosowy i efekty dźwiękowe zostaną zatrzymane, natomiast gracz uzyska pełną kontrolę nad stronami komiksu (na podobnej zasadzie, jak w programie do odtwarzania filmów).

Dostępne przyciski umożliwiają przesuwanie jednej strony (lub rozdziału) do przodu i do tyłu - jak w książce. Można też w każdej chwili powrócić do gry albo obejrzeć przerywnik od nowa, naciskając przycisk odtwarzania.

TRYB PRZYPOMINANIA (KLAWISZ "F1")

W dowolnym momencie gry możesz nacisnąć klawisz F1 i przejrzeć komiks aż do punktu, w którym się obecnie znajdujesz. Przydaje się to bardzo, jeśli zapomnisz kim jest dana postać, albo po dłuższym czasie ponownie zamierzasz zagrać w "Max Payne".





SWIAT GRY

RZUT OKA NA UZBROJENIE

Max ma do dyspozycji tuzin różnych typów uzbrojenia - bardzo przydatnych w walce z wrogami czającymi się w mrokach miasta. Poniżej opisano cztery rodzaje dostępnej broni. Pamiętaj, że każda broń zostanie przeładowana automatycznie, jeśli Max opróżni magazynek. Można też przeładować ją w dowolnym momencie (klawiszem "R").

BERETTA

Beretta to półautomatyczny pistolet kaliber 9 mm. Broń ta dobrze spisuje się na niewielkie odległości, lecz na dłuższy dystans jest mniej celna. Jej siła rażenia jest ograniczona, zwłaszcza w wypadku przeciwników opancerzonych, jednak szybkość prowadzenia ognia wyrównuje tę wadę. Beretta ma rozbudowany magazynek mieszczący osiemnaście nabojów. Max może strzelać z dwóch takich pistoletów naraz (gdy już znajdzie drugi), zasypując przeciwnika gradem pocisków.

ŚRUTÓWKA



Jest to standardowa, przeładowywana ręcznie strzelba policyjna kaliber 12 mm. Z bliska i w zamkniętych pomieszczeniach jest zabójczą bronią o dużej skuteczności rażenia, jednak ze względu na duży rozrzut śrutu jest mało skuteczna na większą odległość. Magazynek mieści siedem nabojów.

DESERT EAGLE



Desert Eagle to pistolet typu magnum o dużym kalibrze. Jest bardzo celny, a wystrzelone z niego pociski mają olbrzymią siłę przebicia. Jednak ze względu na silny odrzut szybkość prowadzenia ognia jest niezbyt imponująca. Magazynek tego pistoletu mieści dwanaście nabojów.

KOKTAJL MOŁOTOWA



Broń niemal klasyczna, wymyślona w latach czterdziestych ubiegłego stulecia. Koktajl Mołotowa jest prosty do wykonania, ale i śmiercionośny. Szklana butelka wypełniona łatwopalnym płynem może być rzucona w przeciwnika, dając czasem naprawdę niesamowity efekt. Max może używać koktajli, aby unieszkodliwić przeciwników ukrytych za przeszkodami, rzut koktajlem w sufit sprawia zaś, że na wroga dosłownie spada ognisty deszcz. Ale uwaga! Nieostrożne obchodzenie się z koktajlem Mołotowa może nie wyjść Maxowi na zdrowie. Podobnie jak bezpośredni kontakt z płonącymi przeciwnikami...

ZDROWIE MAXA

W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się wskaźnik bólu, mający kształt sylwetki Maxa. Pokazuje on poziom bólu odczuwany w danym momencie przez bohatera gry. Gdy poziom bólu będzie zbyt wysoki, Max zacznie poruszać się wolniej i utykać, jeśli zaś wskaźnik bólu się wypełni, Max po prostu umrze. Max bardzo przypomina bohaterów kina akcji - nigdy się nie poddaje. Nawet gdy jest poważnie ranny, po pewnym czasie odzyska trochę zdrowia i szybko będzie gotów do dalszej akcji.



SRODKI PRZECIWBÓLOWE



Służą - jak sama nazwa wskazuje - do zmniejszania poziomu bólu. Środki przeciwbólowe pojawiają się w wielu miejscach w grze, ale Max może nieść ich najwyżej osiem. Pamiętaj, że gdy zażyjesz środek przeciwbólowy, "wyleczy" on tylko ułamek zdrowia Maxa, a żeby zadziałać w pełni, potrzebuje kilku sekund. Warto więc najpierw zażyć środki przeciwbólowe, poczekać aż zaczną działać, a dopiero potem ruszyć znów do boju.



SPOWOLNIONY CZAS

(KLAWISZ SPOWOLNIENIA CZASU, GDY MAX STOI BEZ RUCHU)

Spowolniony Czas jest najważniejszym elementem walki w tej grze. Gdy Max znajdzie się w trudnej sytuacji, może uaktywnić tę opcję - akcja dookoła zacznie toczyć się w zwolnionym tempie, ale Max będzie mógł wycelować broń normalnie. Jest to bardzo przydatne podczas walki z licznymi przeciwnikami - Max jest wtedy nawet w stanie uchylić się przed nadlatującymi pociskami.



Opcji tej można używać w dowolnej chwili, trzeba mieć jednak na uwadze, że jej "ilość" jest ograniczona i z czasem się wyczerpie (co wskazuje klepsydra w dolnym lewym rogu ekranu). Spowolniony Czas włącza się i wyłącza klawiszem aktywacji Spowolnionego Czasu, zapas zaś można odnowić, likwidując kolejnych przeciwników.

Opcja ta jest również pomocna w czasie celowania z karabinu snajperskiego, jednak wtedy nie można uchylać się przed nadlatującymi pociskami.

UNIKI

(W LEWO, W PRAWO, NAPRZÓD LUB DO TYŁU + KLAWISZ SPOWOLNIENIA CZASU)

Oprócz wykonywania zwyczajnych uników z przewrotem oraz Spowolnionego Czasu Max może się również uchylać przed nadlatującymi pociskami.

Naciskając klawisze ruchu w lewo, w prawo, naprzód lub do tyłu wraz z klawiszem uruchamiającym Spowolnienie Czasu, można sprawić, że Max rzuci się w danym kierunku w zwolnionym tempie. Każdy taki manewr zużywa nieco Spowolnionego Czasu, jednak w walce takie skoki bywają nieocenione. Jeśli zapas Spowolnionego Czasu jest wyczerpany, to Max wykona zwykły unik zamiast uniku w zwolnionym tempie.

Jeśli chcesz, możesz w menu uniezależnić włączanie Spowolnienia Czasu od wykonywania ruchów. Gdy naciśniesz wówczas włącznik Spowolnienia Czasu podczas ruchu, Max nie wykona uniku w zwolnionym tempie, a zwyczajnie przejdzie na Spowolniony Czas.

Pamiętaj, że podczas uniku w Spowolnionym Czasie tempo akcji dookoła Maxa spada, ale sam Max może celować w czasie rzeczywistym. Wykorzystaj to!

PRZEWROTY

((W LEWO, W PRAWO LUB DO TYŁU + KLAWISZ SKOKU/SPACJA)

Uniki z przewrotami to skuteczne ruchy obronne - można je wykonywać w dowolnym kierunku, ale nie do przodu. Unik wykonuje się, naciskając klawisz odpowiadający ruchowi w żądanym kierunku i równocześnie naciskając klawisz skoku. Takie uniki przydają się, jeśli Max chce uniknąć trafienia przez przeciwnika (lub np. skoczyć za osłonę).

UJĘCIA FILMOWE

Podczas gry program często samoczynnie pokazuje ujęcie filmowe, a kamera przemieszcza się, aby lepiej pokazać akcję (zwolnione ujęcia przeciwników odrzucanych do tyłu itp.). Czasem zostaje pokazane także ujęcie "z perspektywy pocisku", często przy wykorzystaniu karabinu snajperskiego. Pomaga to w celowaniu, a dodatkowo daje bardzo widowiskowe spojrzenie na akcję. Niektóre ujęcia filmowe można przerwać, naciskając klawisz Użyj.

BLOKADA BRUTALNOSCI

Opcja ta jest dostępna w menu startowym. "Max Payne" to gra przeznaczona dla dojrzałych graczy, więc odpowiedzialni rodzice (lub bardziej wrażliwi gracze) powinni włączyć tę blokadę - usunie ona z gry bardziej brutalne fragmenty (a także ekrany komiksowe, których treść przeznaczona jest raczej dla dorosłych).

POZIOM TRUDNOŚCI I DODATKOWE TRYBY GRY

SCIGANY

Jest to standardowy tryb gry - i tylko on jest dostępny zaraz po instalacji. W tym trybie gry program automatycznie dostosowuje poziom trudności do umiejętności gracza. Zachowanie przeciwników będzie się zmieniało w zależności od tego, jak wiedzie się Maxowi. Oznacza to, że jeśli będziesz mieć w grze poważne trudności, program dostosuje zachowanie i reakcje przeciwników na Twoją korzyść. I odwrotnie - jeśli przez kolejne etapy przejdziesz jak burza, poziom trudności wzrośnie.

Gdy ukończysz grę po raz pierwszy, zostaną odblokowane pozostałe tryby rozgrywki:

TWARDZIEL

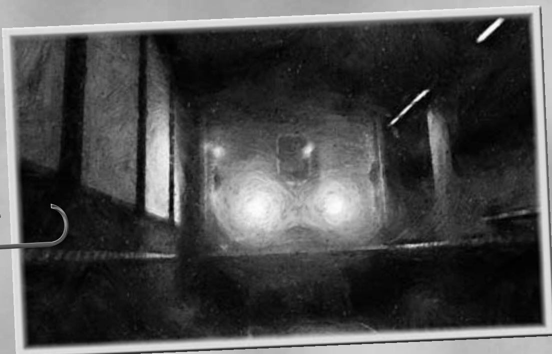
Jest to bardziej wymagająca wersja gry. Zdrowie Maxa regeneruje się wolniej (i w ogóle jest słabsze), natomiast automatyczne celowanie jest mniej dokładne.

ZIMNY TRUP

To prawdziwe wyzwanie! Ten tryb gry jest przeznaczony tylko dla naprawdę zaawansowanych graczy, a jego przejście stanowi prawdziwy powód do dumy. Nie ma tu automatycznego celowania, a przeciwnicy są dużo odporniejsi (warto celować w głowę!). Zdrowie Maxa ma taki sam poziom jak w trybie "Twardziel", jednak tempo regeneracji jest o wiele niższe. Dostępnych jest jedynie siedem zapisów stanu gry na mapę. Aby mieć dostęp do tego trybu gry, należy ukończyć tryb "Twardziel".

NOWOJORSKA MINUTA

Ten tryb to gorączkowa gra na czas. Na przejście każdej mapy masz ograniczoną ilość czasu - jeśli licznik dojdzie do zera, to koniec. Dodatkowy czas można uzyskać likwidując przeciwników (komiks i filmy przerywają odliczanie c[illegible]asu, przy s[illegible]wolnionym c[illegible]e zaś j[illegible] on o[illegible]czany wol[illegible].



PO[illegible]DY OGÓL[illegible]

Kiedy Max kuca podczas strzelaniny, staje się [illegible]ym celem i trudni[illegible] trafić. Kucanie za p[illegible]niącymi funkcję os[illegible] Ci chwil[illegible]a, która bywa niezbędna na [illegible] br[illegible] przed dalszą akcją. Kucnięcie pomaga [illegible]większyć stabilność karabinu snajperskiego.

Nie wahaj się wykonywać uników i korzystać ze Spowolnionego Czasu! Ułatwi Ci to celowanie, unieszkodliwianie przeciwników i wyjście z tego cało. Bez tych opcji gra może być bardzo trudna.

Właściwą taktyką podczas strzelaniny jest pozostawanie w ruchu - w ruchomy cel trudniej trafić! Poruszaj się na boki, przetaczaj się i chowaj za osłonami, gdy przeładowujesz broń! Przeszukuj też uważnie otoczenie! Wiele rzeczy można znaleźć w skrzyniach, szufladach, szafkach, pod łóżkami itd. Opłaca się szukać - środków przeciwbólowych nigdy za wiele!

Istotną cechą gry jest fakt, że jako pierwsza odwzorowuje w sposób realistyczny zachowanie się każdego pocisku. Kule nie dolatują więc do celu natychmiast - jeśli cel jest daleko, pocisk będzie potrzebował dłuższej chwili, aby tam dotrzeć. Gdy użyjesz Spowolnienia Czasu, możesz nawet zobaczyć poszczególne pociski - takiego efektu jeszcze w grach akcji nie było!

Nie pomijaj notatek, przekazów telewizyjnych lub radiowych ani innych rzeczy, którymi Max zainteresuje się podczas gry. Poświęć nieco czasu i zbadaj te przedmioty. Warto też zaglądać czasem do komiksu, aby przypomnieć sobie ważniejsze elementy fabuły.

TWÓRCY



PROJEKT I WYKONANIE GRY "MAX PAYNE" - REMEDY ENTERTAINMENT LTD., PRODUKCJA - 3D REALMS:: SAKU LEHTINEN, PETRI LJUNGBERG, KIM SALO, MARKUS STEIN, SAMULI VIIKINEN, OLLI TERVO, MATIAS MYLLYRINNE, KIIA KALLIO, JUSSI RÄSÄNEN, PETTERI SALO, AKI MÄÄTTÄ, MATIAS KAMULA, SAM LAKE; BOTTOM ROW: MARTY HOWE, MIKA REINI, MARKO LENONEN, PETRI JÄRVILEHTO, SAMI VANHATALO, HENRI BLAFIELD, PETER HAJBA, MARKUS MÄKI, TERO TOLSA, JAAKKO LEHTINEN, ANSSI HYYTIÄINEN.

EKIPA PROJEKTU W REMEDY	
SZEF PROJEKTU	PETRI JÄRVILEHTO
SCENARIUSZ	SAM LAKE
GLÓWNY PROGRAMISTA	MARKUS STEIN
GLÓWNY GRAFIK POZIOMÓW	SAMI VANHATALO
GLÓWNY PROJEKTANT POZIOMÓW	SAMULI VIIKINEN
PROGRAMISCI	JAAKKO LEHTINEN
	JUSSI RÄSÄNEN
	KIM SALO
	OLLI TERVO
	PETTERI SALO
PROJEKTY POZIOMÓW	AKI MÄÄTTÄ
	ANSSI HYYTIÄINEN
	MARTY HOWE
	SAKU LEHTINEN
MODELE	HENRI BLAFIELD
ANIMACJA	PETER HAJBA
TEKSTURY	AKI MÄÄTTÄ

EFEKTY CZASTECZKOWE
PRZERYWNIKI

GRAFIKA MENU I EKRANU
DZWIEK I SCIEZKI DIALOGOWE
GRAFIKA KOMIKSU

FILM WPROWADZAJACY
PUDELKO
DYREKTOR FINANSOWY
PREZES ZARZADU
KIEROWNIK BIURA
WSPARCIE
DODATKOWE PROJEKTY POZIOMÓW
DODATKOWA GRAFIKA

WSPÓLPRACOWNICY
KIEROWNICTWO

KONSULTANT DS. UZBROJENIA
DODATKOWE DZWIEKI
PROGRAMOWANIE

DODATKOWE PROGRAMOWANIE
PRODUCENCI

MARKO LEINONEN
PETER HAJBA
SAKU LEHTINEN
TEEMU HEINILEHTO
PETER HAJBA
ANSSI HYYTIÄINEN
SAKU LEHTINEN
MARKO LEINONEN
PETER HAJBA
KIIA KALLIO
SAMI SARAMÄKI
MARKO LEINONEN
EETU MARTOLA
MATIAS MYLLYRINNE
MARKUS MÄKI
MIKA REINI
PETRI LJUNGBERG
TERO TOLSA
MATTI KAMULA

SAMULI SYVÄHUOKO
ANUJ DESAI
OSSI TURPEINEN
TERO KOSTERMAA
MIKA TAMMENKOSKI
JANI KAJALA
TIMO AILA
GEORGE BROUSSARD & SCOTT MILLER

EKIPA 3D REALMS

SCOTT ALDEN, JOHN ANDERSON, ALLEN H. BLUM III, STEVEN BLACKBURN, GEORGE BROUSSARD, STEPHEN COLE, SCOTT MILLER, BRANDON REINHART, KEITH SCHULER, JOE SIEGLER, CHARLIE WIEDERHOLD, TIM WILSON, MATT WOOD.

WPÓLPRACA PRODUCENCKA Z ROCKSTAR GAMES

KIEROWNIK PRODUKCJI	SAM HOUSER
REZYSER PROJEKTU	JAMIE KING
PRODUCENT	JEREMY POPE
PRODUCENT TECHNICZNY	GARY J. FOREMAN
KOORDYNATOR TECHNICZNY	BRANDON ROSE
KONTROLA JAKOSCI	JEFF ROSA
GLÓWNY ANALITYK	ADAM DAVIDSON

MUZYKA

KOMPOZYCJE, ARANŻACJE I WYKONANIE K‰RTSY HATAKKA I KIMMO KAJASTO.

HATAKKA WYSTĘPUJE DZIĘKI UPRZEJMOŚCI EASTBORDER MANAGEMENT INC. MASTERING PAULI SAASTAMOINEN Z FINNVOX.

GŁOSÓW UŻYCZYLI

MAX PAYNE	JAMES MCCAFFREY
MICHELLE PAYNE	HAVILAND MORRIS
ALEX BALDER	CHRIS PHILLIPS
NICOLE HORNE	JANE GENNARO
B.B.	ADAM GRUPER
JIM BRAVURA	PETER APPEL
JOEY FINITO	TYE REIGN
VIRGILIO FINITO	TYE REIGN
VINNIE GOGNITTI	JOE DALLO
KYRA SILVER	CHELSEA ALTMAN
ANGELO PUNCHINELLO	JOE RAGNO
CANDY DAWN	JOANIE ELLEN
[CAPTAIN BASEBALLBAT-BOY]	RICKY ASHLEY
[BICYCLEHELMET-GIRL]	VICTORIA PONTECORVO
RICO MUERTE	JOE MARUZZO
ALFRED WODEN	JOHN RANDOLPH JONES
JACK LUPINO	JEFF GURNER
MONA SAX	JULIA MURNEY
FRANKIE NIAGARA	BRUCE KRONENBERG
VLADIMIR	DOMINIC HAWKSLEY
DYSPOZYTORKA	JULIA MURNEY
SPIKER	PETER APPEL
WOŹNICA	JOHN RANDOLPH JONES
LADY AMELIA	JULIA MURNEY
MARKIZ VALENTINE	DOMINIC HAWKSLEY
BORIS DIME	PETER APPEL
JOE SALEM	JOE MARUZZO
VINCE MUGNAIO	BRUCE KRONENBERG
KOMPUTER	JANE GENNARO
PILOT	JOE DALLO
TRANSIT POLICE	JOE MARUZZO
CHEMICY	JOE DALLO
	BRUCE KRONENBERG
NARKOMANI	DOMINIC HAWKSLEY
	JEFF GURNER

GANGSTERZY

JOE MARUZZO
BRUCE KRONENBERG
JOE RAGNO
TYE REIGN
NAVID KHONSARI

POLICJANCI

ADAM GRUPER
BRUCE KRONENBERG
DOMINIC HAWKSLEY

NAJEMNICY

ADAM GRUPER
JEFF GURNER
CHRIS PHILLIPS
RENAUD SEBBANE

GARNITUROWCY

JEFF GURNER
CHRIS PHILLIPS

BOOZE HOUN

RENAUD SEBBANE
NAVID KHONSARI

PRODUKCJA NAGRAN

REZYSERIA NAVID KHONSARI
PRODUCENT RENAUD SEBBANE
INZYNIER DZWIEKU BRANDON ROSE
KIEROWNIK PRODUKCJI JAMIE KING
ASYSTENT STEFAN PEARSON

KOMIKS [CAPTAIN BASEBALLBAT-BOY] AUTORSTWA MARKO SAARESTO.

FOTOGRAFIE W KOMIKSIE JONNE REIJONEN. EDYCJA TEKSTU DAVID KHONSARI, WILLIAM HASKINS I AKI SAARIAHO.

MODELE W KOMIKSIE

SAM LAKE, JANI NIIPOLA, TUULI REIJONEN, AKI SAARIAHO, TEEMU JÄRVI, MR. WILLIE T., CANDY DAWN, MARKO SAARESTO, JONNE REIJONEN, MIKA VEIKKOLAINEN, RAMI LEHTIMÄKI, CAROL KIRIAKOS, JONNE SAVOLAINEN, KIIA KALLIO, JUSSI RISSANEN, TUULA JÄRVI, AKI JÄRVILEHTO, MARKKU JÄRVI I MARKUS STEIN.

ORAZ

JENNY JÄNNÄRI, MARKO HELIN I SAKU HELIN.

MICHEL SCHIVUTE, AKI MÄÄTTÄ, MIKA TAMMENKOSKI, ILKKA KOHO, ULRIK HENRIKSEN, ARTTURI TARJANNE, JAAKKO LEHTINEN, SCOTT MILLER, PAUL BONNETTE, RICHARD HUDDY, TERO KOSTERMAA, HENRI BLAFIELD, MATTI SIHTO, MARIA LEMMETYINEN, LEMMY KOOK JENSEN, OSSI TURPEINEN, JUSSI R‰S‰NEN, ANUJ DESAI, ALAJOS HAJBA, RICK RAYMO, FRANK "OMPPU" SALONIUS, THOR- GUSTAF WIKSTEN, TOMMI WESTERBERG, PEKKA TAPANINEN, KAI-EERIK KOMPPA, JUSSI LAAKKONEN, MIKA TUOMI, KAJ TUOMI, ARMAN ALIZAD, TIM PRESSLEY, SKOLL, JANNE "PSYCHOJET" SORMUNEN, BEN DE WAAL, MICHAEL GODDARD, ERIK POJAR, HARRI LESKINEN, MICKO "PIXEL" IHO I PETRI J‰RVILEHTO.

TESTERZY

JOE GREENE, JOE HOWELL, OSWALD GREENE AND LANCE WILLIAMS.

TLUMACZENIE INSTRUKCJI: PIOTR PAJERSKI

MARKETING I MEDIA (GODGAMES)

ANDREA VILLAREAL, BEN CONDIT, BENJAMIN LIPPERT, BILL NADALINI, CHAD LOVELL, DAVID EDDINGS, DEVIN WINTERBOTTOM, DIANNE VAUGHN, JEFF SMITH, JENNY JEMISON, JIM BLOOM, JOHN GIBSON, JOSH GALLOWAY, MIKE WILSON, RUSSELL HUGHES I WILLIAM HASKINS.

MARKETING I MEDIA (ROCKSTAR)

ADAM TEDMAN, AMY SALZMAN, COREY WADE, JENNIFER KOLBE, KEVIN HOPKINS I TERRY DONOVAN.

PODZIĘKOWANIA:

REMEDY PRAGNIE PODZIĘKOWAĆ NASTĘPUJĄCYM OSOBOM ZA POMOC I WSPARCIE PRZY TWORZENIU GRY "MAX PAYNE":

PRZEDE WSZYSTKIM, PODZIĘKOWANIA OTRZYMUJĄ SCOTT MILLER I GEORGE BROUSSARD ZA PRODUKCJĘ, PODPOWIEDZI I POMOC NA WIELE SPOSOBÓW. BEZ NICH NIE DALIBYŚMY RADY.

PODZIĘKOWANIA OTRZYMUJĄ LUDZIE Z 3D REALMS; LUDWIG NEUBERGER, TOM RINALDI, EDWIN VAN PUFFELEN, MIKE ANDERSEN, JANI PENTTINEN AND TIM SWEENEY; HYBRID, HOUSEMARQUE, PRO-AV I PLENWARE; MATTI SIHTO, SATU TOIVONEN, KARI KORHONEN AND OUTI AALTO-WAHLSTEDT Z TEKES; LUDZIE Z MADONION.COM, ZWŁASZCZA AKI "AJ" J‰RVILEHTO, LEENA KUUSINIEMI, PERTTI KAINULAINEN, SANNA YLIRUKA, TANJA MESKI, PATRIC OJALA, EKIPA 3DMARK, ILKKA KOHO, JANI JOKI, TUUKKA TAIPALVESI I WIELU INNYCH; MICHAEL GODDARD, BRAD CRAIG, MATS PETERSSON I ELIAS SLATER Z AMD; REX SIKORA I JEFF ROYLE Z ATI; MIKA TUOMI I JUHA TAIPALE Z BITBOYS; ANDREA D' ORTA I DANIEL PEACOCK Z CREATIVE; MARK BUTLER I JOHN HOWSON Z IMAGINATION TECHNOLOGIES; HAIM BARAD, FRANCOIS PIEDNOEL, YOHAI MERZEL I RONEN ZOHAR Z INTELA; CHAS BOYD, BRIAN MARSHALL I MARK KENWORTHY Z MICROSOFTU; MARK DALY, BEN DE WAAL I RICHARD HUDDY Z NVIDIA; RAJA KODURI Z VIA/S3; JOE KREINER Z ST MICROELECTRONICS; MARTIN HAUFSCHILD I EWA KIRJAVAINEN Z ELSA (DZIĘKUJEMY ZA ELSA GLADIAC 920); DONNA ST. DENNIS, JUAN GUARDADO, ALLAN THIFFAULT, DAN WOOD, JOHN SMITH I JASON DELLA ROCCA Z MATROX; MATTHEW BURTON, LORI MEZOFF I ANDREA SCHNEIDER Z TSI; MIKE I KEVIN ZA OCHRONĘ I POMOC W NOWYM JORKU; ZA INSPIRACJĘ W PROJEKTACH MEBLI LE CORBUSIER I ALVAR AALTO; ANNE ISOMURSU, MATTI PYYKKÅ I TUOMAS J‰‰SKEL‰INEN ZA MATERIAŁY ŹRÓDŁOWE Z "HELSINKI GRAFFITI"; TODD HOLLENSHEAD I ID SOFTWARE INC. ZA ZGODĘ NA WYKORZYSTANIE I MODYFIKACJĘ ICH LICENCJI UZYTKOWNIKA; ALAN MURTA ZA BIBLIOTEKĘ GPC; JONATHAN RICHARD SHEWCHUK Z UNIVERSITY OF CALIFORNIA W BERKELEY ZA TWO-DIMENSIONAL QUALITY MESH GENERATOR ORAZ DELAUNAY TRIANGULATORA, TRIANGLE, W MAX-ED.

PAMIECI DOUGA MYRESA.